

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 15:13:10
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Макетирование в графическом дизайне

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54. 03. 01. Дизайн
Направленность (профиль)	Графический дизайн
Срок освоения образовательной программы по очно-заочной форме обучения	4 года 6 месяцев
Форма(-ы) обучения	Очно-заочная

Учебная дисциплина «Макетирование в графическом дизайне» изучается в третьем и четвертом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен в 3 семестре.

Зачет с оценкой в 4 семестре.

Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:

Учебная дисциплина «Макетирование в графическом дизайне» относится к обязательной части программы.

1.2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Макетирование в графическом дизайне» являются:

- Изучение практик бумажной инженерии;
- Изучение компьютерных программ и техник как основного инструментария в работе современного дизайнера;
- Формирование комплекса всесторонних навыков, необходимых для реализации полиграфических проектов от замысла до типографского изделия;
- Формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Результаты освоения учебной дисциплины «Макетирование в графическом дизайне» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-2	ИД-ОПК-2.1 Способность самостоятельно обучаться новым методам

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	исследования, научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности;
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ИД-ОПК-3.2 Подача проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИД-ОПК-4.4 Применение современной шрифтовой культуры и способами проектной графики при работе над авторским дизайн-проектом; применение компьютерных технологий;

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-1 Способен владеть рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	ИД-ПК-1.2 Использование основ объемно-пространственной композиции и различных приемов работы в макетировании и проектировании
ПК-2 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ИД-ПК-2.4 Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации
ПК-4 Способен проводить проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	ИД-ПК-4.2 Проведение мониторинга и контроля выполнения требований дизайн-проекта
ПК-5 Способен применять методы научных и сравнительных исследований при создании дизайн-проектов, анализировать и прогнозировать дизайн-тренды в графическом дизайне и оформлять результаты исследований	ИД-ПК-5.2 Концептуально и развернуто обосновывать решение собственных проектов

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очно-заочной форме обучения –	7	з.е.	252	час.
----------------------------------	---	------	-----	------